

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

- Akmal, N. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. . *JCE* .
- Aldrian, A. I., Hidayah, N., & dkk. (2020). Mengenalkan Cita-Cita dan Lingkungan Sejak dini. *Jurnal Abdinus* , 181-186.
- Aziz, A. (2022, Mei). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (Mobile Legend & PUBG Mobile) Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di MTS Nahdlatul saufiyah Desa Wanasab. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (Mobile Legend & PUBG Mobile) Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di MTS Nahdlatul saufiyah Desa Wanasab* , hal. 1-135.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi* .
- Fahmi, N. N, & Slamet. (2016). Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman. *Jurnal Layanan Konseling Kelompok* , 70-84.
- Fahyuni, E. F. (2019). Psikologi Perkembangan. Dalam E. F. Fahyuni, *Psikologi Perkembangan* (hal. 97). Sidoarjo: Umsida Press.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif Gme Online di Indonesai . *Jurnal Komunikasi* , 443-454.
- Fatimah, E. R., & Diana, R. R. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Desa Kedung Agung Kabupaten Purworejo. *Recep* , 33-43.
- Fitri, E. N, & Marjohan. (2016). Manfaat Layanan Konseling Kelompok Dalam Menyelesaikan Masalah Pribadi Siswa. *Jurnal Edu* , 19-24.
- Harahap, S., & Ramadan, Z. (2021). Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 1304-1311.
- Harsela, F & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena PAUD* .
- Jannah, M. (2015). Tugas-tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-kanak. *Internasional journal of child and gander studies* , 87-97.

- Jannah, N. (2015). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Rantau. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nir* , 34-43.
- Khaulani, F,S, N.& Murni, I. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Usia Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"* , 51-59.
- Koesnan, R. A. (2005). Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesai. Dalam R. A. Koesnan, *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesai* (hal. 99). Bandung: Sumur.
- Kuliyatun. (2020). Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Religiusitas siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) . *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam* , 92-112.
- Kurniati, E, Nur Alfaeni, K & dkk. (t.thn.). Analisis Peran Orang Tua .
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sample Purposive dan Snowball Sampling. *Historis* , 33-37.
- Martika, Mariana, & D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar . *JERR (journal of education reviuw an research)* , 99-104.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi* , 148-158.
- Ondang, G., & Goni, d. (2020). Dampak GAME Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa BelajarJurusan Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik* , 0481.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini . *Indonesia Journal od Islmaic Early Childhood Educaion* , 165-174.
- Putra, K., Sanubari, T. & dkk. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Tingkat Kognitif (kecerdasan logika matamatika). *Satya widiyya* , 146-153.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah* , 81-95.
- Setiowati, A. (2016). Peningkatakan Rasa Percaya Diri Melalui Teknik Permainan Pada Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling* , 18-24.
- Subakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere* .

Syahrul, M. (2015). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa. *Journal of EST* , 46-60.

BUKU

Anhar. (2010). Game dan Dampaknya bagi anak usia Remaja. Dalam Anhar, *Game dan Dampaknya bagi anak usia Remaja* (hal. 131). Jakarta: Agromedia Pustaka.

Dr. Hj. Khadijah, M. (2016). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Dalam D. H. M.Ag, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (hal. 167). Medan: Perdana Publishing.

Fahyuni, E. F. (2019). Psikologi Perkembangan. Dalam E. F. Fahyuni, *Psikologi Perkembangan* (hal. 97). Sidoarjo: Umsida Press.

Hasan. (2011). multiplayer online game. Dalam Hasan, *multiplayer online game*. Bandung: Pt Gramedia.

Lexy, J. M. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Dalam J. M. Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (hal. 6). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Prints, & Darwin. (1997). Hukum Anak Indonesia. Dalam Prints, & Darwin, *Hukum Anak Indonesia* (hal. 201). Bandung: Citra Aditya Bhakti.

Subana, & Drajat. (2005). Dasar-dasar Penelitian Ilmiah. Dalam Suabana, & Drajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah* (hal. 17). Bandung: CV Pustaka Setia Cetakan II.

Suratno, F. G. (2004). *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Dalam *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (hal. 128). Gorontalo: UNG Press Gorontalo.

Trisnani, R. P., & Wardani, Y. S. (2018). Stop Kecandua Game Online. Dalam *Mengenai Dampak Ketergantungan Pada Game Online serta Cara Mengurangnya* (hal. 1-34). Madiun: UNIPMA PRESS (Anggota IKAPI).

Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosiasal*. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.

SKRIPSI

Ernawati (2014) Peranan Lingkungan Sosial Terhadap Peningkatan Kognitif Peserta Didik Dalam Bidang Studi PAI SDN 213 Rinjani Kecamatan Ankona Kabupaten Luwu Timur. Skripsi Sarjana, tidak Diterbitkan. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palopo.

Sri Wahyuni (2021) Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kecamatan Tallo, Makassar. Skripsi Sarjana, tidak Diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Yuli Pebriyanti (2021) Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan. Skripsi Sarjana, tidak Diterbitkan. Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya.

